



Planificación y Gestión de Proyectos Informáticos

Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos

Documento del grupo: L1.14

Tabla de versiones:

| FECHA | DESCRIPCIÓN |
|------------|------------------------------------|
| 12/11/2024 | Creación y redacción del documento |

ÍNDICE

| | |
|---|----------|
| PRODUCT BACKLOG | 1 |
| SPRINT BACKLOGS | 2 |
| Sprint 1: Configuración Inicial y Diseño de Arquitectura | 2 |
| Sprint 2: Funcionalidades Básicas de Backend y Frontend | 3 |
| Sprint 3: Finalización de Funcionalidades y Pruebas de Calidad | 3 |

PRODUCT BACKLOG

1. Inicio de ejecución

- Formación del equipo de trabajo.

2. Diagrama UML

- Crear el diagrama UML para representar la estructura y las relaciones del sistema.

3. Backend

- Creación y relleno de la base de datos (BBDD)
- Diseñar la estructura de la base de datos.
- Crear tablas necesarias y relaciones.
- Rellenar la base de datos con datos iniciales de cursos.
- Conexión con el frontend
- Establecer API o endpoints para comunicación entre frontend y backend.
- Configurar controladores y rutas necesarias.
- Funcionalidades descritas en requisitos
- Implementar las funciones de la lógica de negocio según los requisitos, como búsqueda de cursos, gestión de usuarios, etc.

4. Frontend

- Mockups de la interfaz
- Diseñar y crear prototipos de las interfaces de usuario para revisión y feedback.
- Creación de Login y nueva cuenta
- Implementar la pantalla y lógica para el inicio de sesión de usuarios y el registro de nuevas cuentas.
- Página de inicio
- Crear la página de inicio con secciones de navegación y búsqueda de cursos.
- Página de detalles de cada producto
- Mostrar información detallada de cada curso, incluyendo descripción, precio, y disponibilidad.
- Cesta de la compra
- Desarrollar la funcionalidad para añadir cursos a la cesta y gestionar el contenido.
- Sistema de pago
- Implementar integración con pasarelas de pago y lógica para procesar pagos.

5. Tareas complementarias

- Informes de seguimiento
- Crear reportes periódicos sobre el avance del proyecto.

- Actividades de calidad
 - Realizar pruebas de calidad para asegurar que todas las funcionalidades cumplen los requisitos y funcionan correctamente.
-

SPRINT BACKLOGS

Sprint 1: Configuración Inicial y Diseño de Arquitectura

Objetivo del Sprint: Establecer la base del proyecto con la configuración inicial, el diseño del sistema, y los primeros componentes de backend y frontend.

- Inicio de ejecución**
 - Formación del equipo.
 - Configuración del entorno de desarrollo.
 - Diagrama UML**
 - Modelado de clases y relaciones.
 - Diagrama de casos de uso.
 - Diagrama de secuencia.
 - Revisión y validación de los diagramas.
 - Backend**
 - **Creación y relleno de la base de datos (BBDD)**
 - Diseñar tablas y esquemas.
 - Crear relaciones entre tablas.
 - Insertar datos iniciales para pruebas.
 - **Conexión con frontend**
 - Definir API REST y estructura básica de endpoints.
 - Frontend**
 - **Mockups de la interfaz**
 - Crear prototipos de baja fidelidad para la validación inicial.
 - Realizar ajustes según feedback.
 - **Creación de Login y nueva cuenta**
 - Diseño de la interfaz de usuario para registro e inicio de sesión.
 - Tareas complementarias**
 - Informes de seguimiento (reporte inicial).
 - **Actividades de calidad**
 - Configuración de pruebas unitarias y de integración.
-

Sprint 2: Funcionalidades Básicas de Backend y Frontend

Objetivo del Sprint: Implementar las funcionalidades básicas de backend y frontend, centrándose en la gestión de usuarios y el flujo de productos en la aplicación.

1. **Backend**
 - **Conexión con frontend**
 - Implementar endpoints para operaciones CRUD en usuarios.
 - **Funcionalidades descritas en requisitos**
 - Gestión de usuarios: Registro, inicio de sesión, edición de perfil.
 - Filtrado y búsqueda de cursos: Implementar búsqueda básica.
 2. **Frontend**
 - **Creación de Login y nueva cuenta**
 - Implementar lógica de validación de datos y verificación de email.
 - **Página de inicio**
 - Diseño y desarrollo de la estructura principal de la página de inicio.
 - Implementar barra de búsqueda para cursos.
 - **Página de detalles de cada producto**
 - Diseño inicial de la página de detalles, mostrando información básica del curso.
 3. **Tareas complementarias**
 - Informes de seguimiento (reporte de medio sprint).
 - **Actividades de calidad**
 - Pruebas unitarias en módulos de backend y frontend desarrollados en este sprint.
 - Pruebas de integración entre backend y frontend para el flujo de autenticación de usuarios.
-

Sprint 3: Finalización de Funcionalidades y Pruebas de Calidad

Objetivo del Sprint: Completar la funcionalidad de la aplicación, incluyendo el flujo de compra y pago, y realizar pruebas de calidad.

1. **Backend**
 - **Conexión con frontend**
 - Implementar endpoints para transacciones y gestión de compras.
 - **Funcionalidades descritas en requisitos**
 - Gestión de compras: Crear y gestionar pedidos de cursos y transacciones.
 - Integración con sistema de pago: Conectar con servicio de pago (e.g., PayPal, Stripe).
2. **Frontend**
 - **Cesta de la compra**
 - Implementar funcionalidad completa para gestionar la cesta de la compra.
 - Mostrar resumen de compra con desglose de precios.
 - **Sistema de pago**
 - Integrar la funcionalidad de pago con la pasarela seleccionada.
 - Crear página de confirmación de compra.
3. **Tareas complementarias**
 - Informes de seguimiento (reporte final).
 - **Actividades de calidad**
 - Pruebas de aceptación de usuario (UAT) para verificar la experiencia del usuario final.

- Pruebas de rendimiento y seguridad.
- Revisión de código y aseguramiento de la calidad.